

**RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS BAHASA WOLIO BERBASIS
ANDROID**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar

Sarjana Komputer pada Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Alauddin Makassar

Oleh:

TASRIAN

NIM. 60200114058

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Tasrian: 60200114058**, mahasiswa Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul, **“Rancan Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Wolio Berbasis Android”**, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan kesidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar, Februari 2019

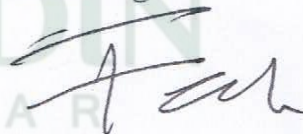
Pembimbing I



Nur Afif, S.T., M.T

NIP. 19811024 200912 1 003

Pembimbing II



Firmansyah Ibrahim, S.Kom., M.Kom.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tasrian

NIM : 60200114058

Jurusan : Teknik Informatika

Fakultas/Program : Sains dan Teknologi

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Wolio Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikasi, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

ALAUDDIN
MAKASSAR

Makassar, 28 Februari 2019

Penyusun,



Tasrian

NIM : 60200111038

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI KAMUS BAHASA WOLIO BERBASIS ANDROID” yang disusun oleh Tasrian, NIM: 60200114058, Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, telah di uji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari, Kamis, 28 Februari 2019 dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dalam Jurusan Teknik Informatika dengan beberapa perbaikan.

Makassar , Februari 2019 M

23 Jumadil-Akhirah 1438 H

DEWAN PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.
2. Sekretaris : A. Muhammad Syafar, S.T., M.T
3. Munaqisy I : Faisal, S.T., M.T.
4. Munaqisy II : Dr. Muh. Thahir Maloko, M.Hi
5. Munaqisy III : Nurman Najib, S.Ag., M.M
6. Pembimbing I : Nur Afif, S.T., M.T.
7. Pembimbing II : Firmansyah S.Kom., M.Kom.



Diketahui oleh :

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Alauddin Makassar


Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag.

NIP . 19691205 199303 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Wolio Berbasis Android”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah dan wawasan, khususnya pada pembelajaran bahasa Wolio.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan bantuan berbagai pihak, sehingga sudah sepantasnya penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

Penulis ingin memanjatkan puji syukur kehadiran Allah swt. yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya kepada hamba-Nya. Shalawat dan taslim selalu kami dengarkan kepada Nabi Muhammad saw. beserta keluarganya dan para sahabat.

Teristimewa, Ayahanda Muh. Attas dan Ibunda Sanafia tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa tiada henti, dukungan moral maupun material, kasih sayang yang tak ternilai harganya serta saudara-saudaraku tercinta yang selalu memberikan dukungannya.

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar Bapak

Prof. Dr. H. Musafir Pababari, M.A .

2. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN)

Alauddin Makassar Bapak Prof. Dr. H. Arifuddin, M. Ag.

3. Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Bapak Faisal, S.T., M.T. dan Sekretaris Jurusan Teknik Informatika bapak A.Muhammad Syafar S.T., M.T. yang telah membantu penulis untuk mengembangkan pemikiran dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Terhusus ayahanda Bapak Nur Afif S.T., M.T. dan Firmansyah Ibrahim S.KOM, M.KOM sebagai pembimbing yang sangat membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen, staf dan karyawan Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar yang telah banyak memberikan sumbangsih baik tenaga maupun pikiran.
6. Bapak Al Mujazi Mulku Zahari penjaga museum sekaligus yang merawat naskah-naskah buton , yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
7. Kakak-kakak tercinta yang selalu mendukung penulis hingga sampai pada tahap ini.
8. Teman-teman seperjuangan, Wa Ode Ferina Nur Vita Mala, Rezeki, Sabrur Risky Hidayatullah, Andi Adliah Mauliah yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.

9. Teman-teman sequential, angkatan 2014 Teknik Informatika yang tidak dapat disebut satu persatu, teman seperjuangan yang menguatkan dan menyenangkan.
10. Teman-teman Komunitas yang tak Henti-henti memberikan motivasi
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi kepada penulis sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.

Makassar, Februari 2019

Penulis,

(Tasrian)

NIM : 60200114058



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus	6
D. Kajian pustaka	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
1. Tinjauan Islam.....	11
2. Sejarah Bahasa Wolio	15
3. Pengertian kamus	17
4. Pengertian Aplikasi	20
5. Android	21
6. Pengertian Database	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
1. Jenis penelitian	25

2. Pendekatan penelitian.....	25
3. Sumber Data	26
4. Metode Pengumpulan Data	26
5. Instrumen Penelitian.....	27
6. Teknik pengolahan dan Analisis Data.....	27
7. Metode Pengembangan Sistem	27
8. Teknik Pengujian	29
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	30
A. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	30
B. Analisis Sistem Yang Di Usulkan.....	31
C. Perancangan Sistem	32
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	41
A. Implementasi	41
B. Pengujian Black Box.....	43
BAB VI PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model <i>waterfall</i> (pressman 2012).....	28
Gambar IV.2 Flowmap Sistem yang sedang berjalan	30
Gambar IV.3 Flowmap Sistem Yang Di Usulkan	31
Gambar IV.4 Use Case Diagram Penggunaan Kamus	32
Gambar IV.5 Activity Diagram	33
Gambar IV.6 Sequence Diagram menu utama	34
Gambar IV.7 Sequence Diagram cari kosakata.....	34
Gambar IV.8 Sequence Diagram informasi penggunaan kamus	35
Gambar IV.9 Sequence Diagram informasi about	35
Gambar IV.10 Class Diagram.....	36
Gambar IV.11 Form Splash Screen Pada Aplikasi	37
Gambar IV.12 Form Menu Utama Pada Aplikasi.....	37
Gambar IV.13 Form Menu Cari Kosakata	38
Gambar IV.14 Form Menu Informasi Penggunaan Kamus	39
Gambar IV.15 Form Menu Tentang Kamus.....	39
Gambar IV. 16 Entitas Relationship Diagram.....	40
Gambar V.17 Antarmuka Menu Utama	41
Gambar V.18 Antarmuka Pencarian Kosakata	42
Gambar V. 19 Antar Muka Informasi Penggunaan Kamus.....	42
Gambar V. 20 Antar Muka Tentang.....	43
Gambar V. 21 Hasil Pengujian Tombol Kosa Kata.....	44

Gambar V. 22 Hasil Pengujian Tombol Informasi Penggunaan Kamus.....45

Gambar V. 21 Hasil Pengujian Tombol Tentang.....45

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 *Entitas Relationship Diagra* 30

Tabel V.2 Hasil Pengujian Fungsiona 40



ABSTRAK

Nama : Tasrian
NIM : 60200114058
Jurusan : Teknik Informatika
Judul : Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Wolio Berbasis Android
Pembimbing I : Nur Afif S.T., M.T
Pembimbing II : Firmansyah Ibrahim S.KOM, M.KOM

Indonesia merupakan Negara kesatuan yang memiliki keragaman suku bangsa, budaya dan bahasa. Dimana setiap bahasa menjadi sarana komunikasi yang penting dalam melakukan interaksi. Pentingnya komunikasi dalam bentuk yang terarah dari kedua belah pihak dalam berinteraksi menjadi tolak ukur sampai atau tidaknya pesan yang disampaikan. Pada zaman dahulu bahasa Wolio adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat asli Buton untuk berinteraksi. Tapi seiring dengan berjalannya waktu bahasa Wolio yang dulunya sakral, sekarang menjadi sangat memprihatinkan. Bahasa yang dulunya menjadi bahasa kerajaan sekarang malah jarang digunakan. Terkait dengan permasalahan diatas maka di butuhkan teknologi untuk memudahkan masyarakat dalam mempelajari bahasa Wolio. Tujuan penelitian ini adalah Untuk merancang aplikasi kamus bahasa wolio berbasis android agar memudahkan kita dalam mempelajari bahasa Wolio.

Pendekatan atau metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dimana strategi yang digunakan adalah Design and Creation. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observasi dan studi pustaka. yaitu dengan mencari referensi dari buku dan juga dari internet yang berhubungan dengan objek yang diteliti. Metode perancangan yang digunakan

adalah waterfall, pemodelannya menggunakan UML dan teknik pengujian yang digunakan adalah BlackBox

Hasil penelitian ini adalah berupa aplikasi kamus bahasa wolio berbasis android. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi ini dapat memudahkan masyarakat Buton maupun luar Buton dalam mempelajari bahasa Wolio.



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara kesatuan yang memiliki keragaman suku bangsa, budaya dan bahasa. Dimana setiap bahasa menjadi sarana komunikasi yang penting dalam melakukan interaksi. Pentingnya komunikasi dalam bentuk yang terarah dari kedua belah pihak dalam berinteraksi menjadi tolak ukur sampai atau tidaknya pesan yang disampaikan (Sofya, 2017). Hal di atas sesuai dengan pendapat Soeparno (2002:5) yang mengemukakan bahwa “Fungsi umum bahasa adalah sebagai alat komunikasi sosial”.

Buton merupakan salah satu daerah yang ada di Indonesia dan terletak di provinsi Sulawesi Tenggara (SULTRA) dan Bau-Bau sebagai ibu kotanya. Pada zaman dahulu daerah ini pernah berdiri kerajaan Buton dan kemudian berkembang menjadi kesultanan Buton. Pendiri kerajaan Buton terdiri dari empat orang yang di sebut Mia Patamiana (si empat orang) yaitu Sipanjonga, Simalui, Sitmanajo, Sijawangkati yang oleh sumber lisan mereka berasal dari tanah Melayu pada akhir abad ke 13 (Ade Salam, 2013).

Buton terdapat banyak Suku, ada puluhan suku bangsa. Tapi sekarang yang paling besar ada 4 (empat). Empat besar ini dapat dilihat dari bahasa ibunya, yaitu bahasa Wuna, Cia-cia, Tolaki dan bahas Wolio. Bahasa persatuan untuk Buton sendiri adalah bahasa Wolio (Gani, 1986). Bahasa Wolio merupakan bahasa yang dipakai atau dituturkan oleh masyarakat di kabupaten Buton dan kota Bau-Bau (La ode Rely, 2014).

Pada zaman dahulu bahasa Wolio adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat asli Buton untuk berinteraksi. Tapi seiring dengan berjalannya waktu

bahasa Wolio yang dulunya sakral, sekarang menjadi sangat memprihatinkan. Bahasa yang dulunya menjadi bahasa kerajaan sekarang malah jarang digunakan (La Ode Rely, 2014). Di dunia pendidikan pun sudah jarang digunakan dan hampir tidak ada lagi pelajaran bahasa daerah tersebut, karena masyarakat sekarang ini lebih bangga menggunakan bahasa asing di banding menggunakan bahasa daerah sendiri. Akibatnya bahasa ini lambat laun akan mengalami kepunahan (La Ode Rely, 2014). Jadi perlu dilakukan suatu usaha untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya yaitu adanya upaya pelestarian. Pelestarian tradisi lisan dalam upaya pemertahanan nilai-nilai budaya yang menjadi kearifan lokal masyarakat mejadi salah satu masalah yang penting dewasa ini dibahas. Hal tersebut sangat penting dalam upaya menjaga identitas daerah, dan mendukung pembangunan mental ataupun revolusi mental (Firmans Alamsyah Mansur, 2016). Hal ini dibuktikan bahwa manusia diberi potensi oleh Allah. berupa diajarinya pandai berbicara, bernalar, berbahasa, mengolah dan mengungkapkan pikiran. Dengan kemampuan inilah peradaban manusia bisa berkembang dan mengalami kemajuan pesat. Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. AL-Rahman/ 55:1-4

الرَّحْمَنُ ۝ عَلَّمَ الْقُرْآنَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۝ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۝

(الرحمن: ١-٤)

Terjemahnya:

“(Tuhan) yang Maha pemurah, Yang Telah mengajarkan Al Quran. Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara”. (Kementrian Agama RI. 2012).

Ibnu Katsir dalam tafsirannya menjelaskan (Allah al-Rahman) Allah yang mencurahkan rahmat kepada seluruh makhluk dalam kehidupan dunia ini, baik manusia atau jin yang taat dan durhaka, malaikat, binatang, maupun tumbuh-

tumbuhan dan lain-lain (yang telah mengajarkan al-Qur'an) kepada siapa saja yang Dia kehendaki (Dialah yang menciptakan manusia) makhluk yang paling membutuhkan tuntunan-Nya, sekaligus yang paling berpotensi memanfaatkan tuntutan itu dan (mengajarnya ekspresi) yakni kemampuan menjelaskan apa yang ada dalam benaknya, dengan berbagai cara utamanya adalah bercakap dengan baik dan benar. Kata al-insan dalam ayat ini mencakup semua jenis manusia sejak Adam as. hingga manusia akhir zaman (shahih tafsir Ibnu Katsir).

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi yang ditandai dengan semakin banyaknya penggunaan *smartphone* yang telah banyak memberi kemudahan bagi penggunaanya dalam kehidupan. Salah satu sistem operasi *Smartphone* yang dikembangkan adalah sistem operasi Android. *Smartphone* dengan sistem operasi Android saat ini banyak dipakai di masyarakat dikarenakan Android memiliki banyak kelebihan karena Android bersifat *open source*, pengembangan aplikasi menjadi lebih mudah dengan Android hingga dapat merambah ke masyarakat dengan cepat. Selain itu, banyaknya *smartphone* dengan sistem operasi Android dan dengan harga yang terjangkau juga menjadi pendukung banyaknya yang memakai *smartphone* sehingga komunikasi semakin lebih cepat dengan menggunakan *smartphone*.

Adapun ayat yang berkaitan dengan teknologi terdapat dalam Q.S Al Baqarah/2: 164 :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ

وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦٤﴾
(البقرة: ١٦٤)

Terjemahnya:

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupkan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pergisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan”. (Departemen Agama RI, 2012).

M. Quraih Shihab dalam tafsirnya menerangkan bahwa (Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi) yakni benda-benda angkasa seperti matahari, bulan, dan jutaan gugusan bintang-bintang semuanya beredar dengan sangat teliti dan teratur, (serta pergantian malam dan siang) yakni perputaran bumi dan porosnya yang melahirkan malam dan siang serta perbedaannya baik dalam masa maupun dalam panjang serta pendek siang malam, (bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia) ini mengisyaratkan sarana transportasi, baik yang digunakan saat ini dengan alat-alat canggih maupun masa lampau yang hanya mengandalkan angin dengan segala akibatnya, (dan apa yang diturunkan Allah dari langit berupa air) yakni turunnya hujan dalam siklus yang berulang-ulang, bermula dari air laut yang menguap kemudian berkumpul menjadi awan, menebal, menjadi dingin dan akhirnya menjadi hujan, serta perhatikan pula angin, semuanya dibutuhkan untuk kenyamanan dan kelangsungan hidup manusia, binatang dan juga tumbuh-tumbuhan. (dan disebar di bumi itu segala

jenis hewan) berpikir tentang segala jenis hewan yang diciptakan Allah baik binatang berakal (manusia) ataupun tidak, menyusui, bertelur, melata dan lain-lain, (sungguh merupakan tanda-tanda) yang menunjukkan keesaan Allah Taala (bagi kaum yang memikirkan) serta merenungkana (tafsir Al-mishbah).

Kandungan ayat di atas dijelaskan bahwa Allah menciptakan langit, bumi dan seisinya untuk keperluan dan kesejahteraan manusia. Oleh karena itu, manusia hendaklah merenungkan ciptaan Allah dengan melakukan penelitian agar menemukan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memanfaatkan ciptaan Allah untuk kesejahteraan umat manusia sehingga dapat mempertebal imannya kepada Allah dan sebagai wujud rasa syukur manusia kepada-Nya. Dengan membuat teknologi yang menjawab permasalahan yang sudah di jabarkan sebelumnya, dimana teknologi tersebut berguna bagi kehidupan manusia juga sebagai ungkapan rasa syukur kepada Allah atas ciptaan-Nya.

Untuk bisa mempelajari bahasa Wolio maka diperlukan alat untuk menerjemahkan kosa kata. Kamus adalah salah satu alat yang bisa digunakan. Namun kamus bahasa Wolio hanya terdapat di perpustakaan daerah Buton dan tidak banyak di ketahui oleh masyarakat asli Buton maupun masyarakat luar Buton. Selain jumlahnya yang sangat langka kamus Buton yang masih berbentuk buku sangat tebal dan berat jika ingin dibawa kemana-mana, sangat sulit di pelajari karena kosa katanya yang begitu banyak sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mencari kosa kata yang kita inginkan dan dirasa kurang efektif dalam penggunaannya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dibutuhkan sebuah media teknologi untuk merancang kamus bahasa daerah wolio berbasis Android. Dimana data yang masih dalam bentuk buku diubah dalam bentuk digital dengan sistem

operasi Android. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu atau memudahkan masyarakat Buton maupun masyarakat luar Buton yang ingin mempelajari bahasa Wolio.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka pokok permasalahan yang di hadapi adalah “bagaimana merancang aplikasi kamus bahasa Wolio berbasis Android”.

C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

Agar dalam pengerjaan proposal ini dapat lebih terarah, maka fokus penulisan penelitian penulisan ini di fokuskan pada pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berjalan pada *smartphone* berbasis android dengan minimum 4.0 (*ICS: Ice Cream Sanwich*)
2. Aplikasi mobile hanya terbatas menampilkan arti dari bahasa Indonesia ke bahasa Wolio beserta aksaranya atau sebaliknya.
3. Aplikasi berjalan dalam kondisi online
4. Hasil terjemahannya dalam bentuk kata bukan kalimat

Sedangkan untuk mempermudah pemahaman dan memberikan gambaran serta menyamakan persepsi antara penulis dan pembaca, maka dikemukakan penjelasan yang sesuai dengan deskripsi fokus dalam penelitian ini. Adapun deskripsi fokus pada penelitian ini adalah:

1. Android (sistem operasi) – OS Android - merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri

untuk digunakan oleh berbagai macam peranti bergerak (Aingindra, 2013)

2. Bahasa Wolio adalah salah satu bahasa daerah yang ada di pulau Buton. Bahasa ini adalah bahasa resmi pada saat sistem pemerintahan kerajaan atau kesultanan buton (Ensiklopedia, 2018)
3. Offline merupakan suatu kondisi disaat kita tidak tersambung atau lebih tepatnya tidak terkoneksi dengan internet.
4. Kata adalah elemen terkecil dalam sebuah bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan realisasi kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa (KBBI:1997).

D. Kajian pustaka

Berkaca dari pesatnya perkembangan teknologi informasi, banyak ditemukan aplikasi kamus bahasa daerah. Akan tetapi metode atau fungsi dari sistem yang digunakan berbeda-beda serta penggunaan teknologi yang beraneka ragam. Beberapa sistem yang pernah di buat antara lain:

Sofya, Nora, (2017), yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Sumbawa Berbasis Android”. Tujuan dari penelitian ini adalah menterjemahkan kata-kata bahasa Sumbawa ke bahasa Indonesia atau sebaliknya. Persamaan dengan judul yang dibuat peneliti adalah sama-sama membuat media penerjemah bahasa. Perbedaan yaitu penelitian tersebut menterjemahkan kata bahasa Sumbawa ke bahasa Indonesia atau sebaliknya, sedangkan penelitian ini menterjemahkan kata bahasa wolio ke bahasa Indonesia atau sebaliknya.

Alfarizi, Andi, (2016), yang berjudul “Pengembangan Smart Application Translations Aneka Bahasa Sulawesi Berbasis Android”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menterjemahkan kalimat dari bahasa Sulawesi ke bahasa Indonesia

menggunakan android. Persamaan dengan judul yang dibuat peneliti adalah sama-sama membuat media penerjemah bahasa. perbedaan yaitu penelitian tersebut menerjemahkan kalimat dari bahasa Indonesia ke bahasa Sulawesi atau sebaliknya, sedangkan pada penelitian ini hanya menerjemahkan kata-kata bahasa wolio ke bahasa indonesia atau sebaliknya beserta aksaranya.

Indera (2016), yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi Kamus Bahasa Lampung Berbasis Android”. Tujuan dari penelitian ini adalah menerjemahkan kata-kata bahasa lampung serta dapat menampilkan visualisasinya. Persamaan dengan judul yang dibuat peneliti adalah sama-sama membuat media penerjemah bahasa. perbedaan yaitu penelitian tersebut menerjemahkan kata berbahasa lampung ke bahasa Indonesia atau sebaliknya, sedangkan penelitian ini menerjemahkan kata berbahasa wolio ke bahasa Indonesia serta menampilkan aksaranya atau sebaliknya.

Muhammad fadlullah (2012), yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Jerman-indonesia berbasis android”. Tujuan dari penelitian ini adalah menerjemahkan kata bahasa jerman ke dalam bahasa Indonesia atau sebaliknya. Persamaan dengan judul yang dibuat peneliti adalah sama-sama membuat media penerjemah bahasa. perbedaan yaitu penelitian tersebut menerjemahkan kata dari bahasa jerman ke Indonesia atau sebaliknya, sedangkan penelitian ini menerjemahkan kata berbahasa wolio ke bahasa Indonesia beserta aksaranya atau sebaliknya.

Alfa Ilham (2014), yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia-Bawean Menggunakan Algoritma *Best First Search*”. Tujuan penelitian ini adalah menerjemahkan kata bahasa Indonesia ke bahasa Bawean atau sebaliknya. Persamaan dengan judul yang dibuat peneliti adalah sama-sama

membuat media penerjemah bahasa. perbedaan yaitu penelitian tersebut menterjemahkan kata dari bahasa Bawea ke Indonesia atau sebaliknya, sedangkan penelitian ini menerjemahkan kata berbahasa wolio ke bahasa Indonesia beserta aksaranya atau sebaliknya.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membantu masyarakat Buton maupun luar Buton yang ingin mempelajari bahasa wolio.

2. Kegunaan penelitian

a. Kegunaan Bagi Dunia Akademik

Sebagai alat pembelajaran kepada siswa secara umum dan peneliti yang ingin menjadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Kegunaan Bagi Masyarakat

Dengan adanya sistem ini masyarakat dapat terbantu, karena aplikasi ini dapat membantu mereka Dalam mengingat dan mempelajari bahasa wolio beserta aksaranya.

c. Kegunaan Bagi Penulis

Dapat mengembangkan wawasan keilmuan dan meningkatkan pemahaman tentang struktur dan struktur kerja dalam pengetahuan tentang bahasa Wolio dan perancangan dalam sistem operasi android.

BAB II

LANDASAN TEORI

1. Tinjauan Islam Tentang Perbedaan Bahasa

Kebesaran Allah tidak hanya terdapat pada penciptaan langit, bumi dan warna kulit saja, tetapi kebesaran Allah juga terlihat pada bahasa- bahasa yang digunakan mahluk ciptaanNya. Seperti yang dijelaskan dalam QS al-Rum/30:22 yang berbunyi:

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَالْوَلَوْنِكُمْ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ

لِّلْعَالَمِينَ ﴿٢٢﴾ (الروم: ٢٢)

Terjemahnya

“Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang Mengetahui.” (Kementrian Agama R.I, 2012).

Ibnu katsir dalam tafsirannya menjelaskan (dan diantara tanda-tanda-Nya adalah menciptakan langit dan bumi) yakni Allah menciptakan langit dan bumi yang bertingkat-tingkat semua dengan sistem yang sangat teliti, rapi dan serasi. (serta perbedaan lidah kamu) kamu juga dapat mengetahui tanda-tanda kekuasaan Allah melalui pengamatan terhadap perbedaan bahasa, dialek dan intonasi. (dan perbedaan warna kulit kamu) ada yang hitam, kuning, sawo matang dan tanpa warnah (putih) padahal kamu semua bersumber dari asal usul yang sama. (sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang yang alim) yakni dalam pengetahuannya (shahih tafsir Ibnu Katsir).

Ayat ini menerangkan tanda-tanda kekuasaan dan kebesaran Allah, yaitu penciptaan langit dan bumi, sebagai peristiwa yang luar biasa besarnya, dan sangat teliti dan cermat. Ayat ini juga menunjukkan bahwa Allah maha kreatif. Kebesaran Allah tidak hanya berada di langit dan bumi saja terdapat pula pada yang lain, yaitu pada perbedaan bahasa yang digunakan oleh suku-suku dan bangsa dari perbedaan warna kulit serta sifat-sifat kejiwaan mereka dan tidak ada satupun manusia yang mirip dengan manusia lainnya.

Salah satu bentuk Kebesaran Allah yaitu keragaman bahasa dan suku semua ini dijelaskan dalam QS. Al-Hujurat: 13 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾ (حجرات: ١٣)

Terjemahnya:

“Hai manusia, Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.”(Kementrian Agama R.I, 2012).

M. Quraish Shihab, dalam tafsirannya menjelaskan “...sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan...” adalah pengantar untuk menegaskan bahwa semua manusia derajat kemanusiaannya sama di sisi Allah, tidak ada perbedaan antara satu suku dan yang lain. Tidak ada juga perbedaan pada nilai kemanusiaan antara laki-laki dan perempuan karena semua diciptakan dari seorang laki-laki dan seorang perempuan.

Pengantar tersebut mengantar pada kesimpulan yang disebut oleh penggalan terakhir ayat ini yakni “Sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah yang paling bertakwa”. Karena itu, berusaha untuk meningkatkan ketakwaan agar menjadi termulia di sisi Allah.

Ayat ini menegaskan kesatuan asal usul manusia dengan menunjukkan kesamaan derajat kemanusiaan manusia. Tidak wajar seseorang berbangga dan merasa diri lebih tinggi daripada yang lain, bukan saja antara satu bangsa, suku, atau warna kulit dan selainnya, tetapi antara jenis kelamin mereka.

Kata *syu''uub* adalah bentuk jamak dari kata *syu''b*. Kata ini digunakan untuk menunjuk kumpulan dari sekian *qabiilah* yang bisa diterjemahkan suku yang merujuk pada satu kakek. *Qabiilah*/ suku pun terdiri dari sekian banyak kelompok yang dinamai *imaarah*, dan yang ini terdiri lagi dari sekian banyak kelompok yang *bathn*. Di bawah *bathn* ada sekian *fakhdz* hingga akhirnya sampai pada himpunan keluarga yang terkecil.

Kata *ta''aarafu* terambil dari kata *arafa* yang berarti mengenal. Patron kata yang digunakan ayat ini mengandung makna timbal balik. Dengan demikian, ia berarti saling mengenal.

Salah satu cara agar saling mengenal dengan masyarakat Buton yaitu dengan mempelajari bahasa Wolio agar memudahkan dalam proses komunikasi. Semakin kuat pengenalan satu pihak kepada selainnya, semakin terbuka peluang untuk saling memberi manfaat. Karena itu, ayat di atas menekankan perlunya saling mengenal. Perkenalan itu dibutuhkan untuk saling menarik pelajaran dan pengalaman pihak lain guna meningkatkan ketakwaan kepada Allah SWT. yang dampaknya tercermin pada kedamaian dan kesejahteraan hidup duniawi dan kebahagiaan ukhrawi.

Kata *akramakum* terambil dari kata *karuma* yang pada dasarnya berarti yang baik dan istimewa sesuai objeknya. Manusia yang baik dan istimewa adalah yang memiliki akhlak yang baik terhadap Allah dan terhadap sesama makhluk.

Manusia memiliki kecenderungan untuk mencari bahkan bersaing dan berlomba menjadi yang terbaik. Banyak sekali manusia yang menduga bahwa kepemilikan materi, kecantikan, serta kedudukan sosial karena kekuasaan atau garis keturunan merupakan kemuliaan yang harus dimiliki dan karena itu banyak yang berusaha memilikinya. Tetapi, bila diamati, apa yang dianggap keistimewaan dan sumber kemuliaan itu sifatnya sangat sementara bahkan tidak jarang mengantarkan pemiliknya kepada kebinasaan. Jadi demikian, hal-hal tersebut bukanlah sumber kemuliaan. Kemuliaan adalah sesuatu yang langgeng sekaligus membahagiakan secara terus menerus. Kemuliaan abadi dan langgeng itu ada di sisi Allah SWT. dan untuk mencapainya adalah dengan mendekatkan diri kepada-Nya, menjauhi larangan-Nya, melaksanakan perintah-Nya, serta meneladani sifat-sifatnya sesuai kemampuan manusia. Itulah takwa, dan dengan demikian, yang paling mulia di sisi Allah adalah yang paling bertakwa. Untuk meraih hal tersebut, manusia tidak perlu merasa khawatir kekurangan karena ia melimpah, melebihi kebutuhan bahkan keinginan manusia sehingga tidak pernah habis.

Sifat *Aliim* dan *Khabiir* keduanya mengandung makna ke-Maha Tahu-an Allah SWT. Sementara ulama membedakan keduanya dengan menyatakan bahwa *Aliim* menggambarkan pengetahuan-Nya menyangkut segala sesuatu. Penekanannya adalah pada zat Allah yang bersifat Maha Mengetahui – bukan pada sesuatu yang diketahui itu. Sedang, *Khabiir* menggambarkan pengetahuan-Nya yang menjangkau sesuatu. Di sini, sisi penekanannya bukan pada zat-Nya Yang Maha Mengetahui tetapi pada sesuatu yang diketahui itu. Penutupan ayat ini

inna Allah *Aliim(un) Khabiir/* sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal, yakni menggabungkan dua sifat Allah yang bermakna mirip itu, hanya ditemukan tiga kali dalam Al-Qur'an.

Konteks ketiganya adalah pada hal-hal yang mustahil atau sangat amat sulit diketahui manusia. Pertama, tempat kematian seseorang (QS. Luqman ayat 34). Kedua, rahasia yang sangat dipendam (QS. at-Tahrim ayat 3). Ketiga, kualitas ketakwaan dan kemuliaan seseorang di sisi Allah (yaitu ayat yang ditafsirkan ini). Ini berarti bahwa sesuatu yang sangat sulit, bahkan mustahil, seorang manusia dapat menilai kadar dan kualitas keimanan serta ketakwaan seseorang, yang mengetahuinya hanya Allah SWT.

Di sisi lain, penutup ayat ini mengisyaratkan juga bahwa apa yang ditetapkan Allah menyangkut esensi kemuliaan adalah yang paling tepat, bukan apa yang diperebutkan oleh banyak manusia karena Allah Maha Mengetahui dan Maha Mengenal. Dengan demikian, manusia hendaknya memperhatikan apa yang dipesankan oleh sang Pencipta manusia Yang Maha Mengetahui dan mengenal mereka juga kemaslahatan mereka.

2. Sejarah Bahasa Wolio

Bahasa Wolio termasuk salah satu kelompok bahasa yang terdapat di wilayah kerajaan Buton, selain bahasa Pancana (Muna), bahasa Cia-Cia, bahasa Moronene, bahasa Kulisusu dan bahasa Kepulauan Tukang Besi (Wakatobi). Wilayah pemakaian bahasa Wolio pada masa pemerintahan kerajaan Buton meliputi wilayah pusat pemerintahan atau Keraton Buton di Wolio sekarang ini menjadi wilayah pemerintahan Kota Bau-Bau. Bahasa Wolio, selain digunakan sebagai alat komunikasi di pusat kerajaan Buton di Wolio, juga digunakan sebagai bahasa resmi di tingkat kerajaan Buton.

Salah satu keunggulan bahasa Wolio dibandingkan dengan kelompok bahasa lainnya yang terdapat di kerajaan Buton adalah, bahasa Wolio memiliki sistem aksara yang baku yang diadopsi dari aksara Arab dan aksara Jawi (Arab-Melayu). Hal ini dapat disaksikan melalui berbagai peninggalan tertulis (naskah kuno) yang tersimpan di berbagai koleksi masyarakat Buton terutama di pusat koleksi almarhum Abdul Mulku Zahari di Kota Bau-Bau Wolio-Buton. Naskah-naskah kuno yang tersimpan di koleksi itu, selain menggunakan bahasa Wolio juga menggunakan beberapa bahasa yaitu bahasa Melayu, Arab, Bugis, Belanda dan Jepang. Dari segi perkembangan kosa kata, meskipun belum ada hasil penelitian khusus di bidang Linguistik Historis Komparatif, akan tetapi dapat dipastikan bahwa kosa kata bahasa Wolio memenuhi syarat, sehingga mencapai fungsinya secara maksimal karena mengadopsi unsur-unsur serapan dari berbagai bahasa, terutama bahasa Melayu, bahasa Arab dan bahasa Pancana (Arceaux, 1987).

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui kesaksian tertulis atau naskah-naskah kuno peninggalan kerajaan Buton, di kerajaan Buton pada masa lampau pernah menggunakan tiga bahasa resmi di lingkungan kerajaan yaitu bahasa Melayu, bahasa Arab dan bahasa Wolio. Dari keterangan bukti-bukti tertulis tersebut menunjukkan bahwa pemakaian bahasa Wolio sebagai bahasa resmi tingkat kerajaan dapat dipastikan baru berkembang kemudian yaitu setelah pemakaian bahasa Melayu dan bahasa Arab.

Kedatangan Islam dan Jawi (Arab-Melayu) membawa serta suatu sistem tulisan baru, yang merupakan unsur amat penting dari sumbangan budaya yang diberikan kepada masyarakat Buton. Islam dan Jawi telah membentuk kembali budaya Buton dan memberinya suatu dasar yang kokoh tanpa merusak tingkatan

peradaban yang sudah ada. Dipandang dari sudut kebudayaan, masuknya Islam di Buton telah membawa dampak yang teramat dalam dan luas bagi kehidupan penduduknya yang sukar ditandingi pengaruh budaya lain. Tulisan Arab dan Jawi di Wolio telah melahirkan sistem tulisan baru yang dikenal dengan nama “*Buri Wolio*” tampaknya tidak saja meningkatkan derajat keintelektualan tokoh-tokoh ulama Buton akan tetapi juga mampu meningkatkan keilmiahan bahasa Wolio sehingga mampu mencapai derajat kewibawaan bahasa Wolio di tengah-tengah perkembangan bahasa-bahasa lain di dunia. Tulisan Wolio atau Buri Wolio yang diadopsi dari aksara Arab-Jawi, sebagian dalam penggunaannya telah mengalami penyesuaian berdasarkan ciri-ciri khusus bahasa Wolio.

3. Pengertian Kamus

Secara etimologi, kata kamus berasal dari kata dalam bahasa Arab, yaitu Qamus (bentuk jamaknya qawamus). Bahasa Arab menyerap kata kamus dari kata dalam bahasa Yunani kuno, okeanos yang berarti lautan. Jika kita mencoba memahami sejarah kata okeanos, jelaslah bahwa kata kamus memiliki makna dasar wadah pengetahuan, khususnya pengetahuan bahasa yang tidak terhingga dalam dan luasnya, seluas dan sedalam lautan (Chaer, 2007:179)

Kamus berfungsi menampung konsep-konsep budaya dari masyarakat atau bangsa penutur bahasa tersebut. Selain berfungsi sebagai wadah penghimpun konsep-konsep budaya dari masyarakat atau bangsa, kamus juga memiliki fungsi praktis, seperti sarana pengetahuan makna, sarana mengetahui lafal dan ejaan sebuah kata, dan sarana untuk mengetahui berbagai informasi mengenai kata lainnya (Chaer, 2007:184)

Chaer, (2007,196) mengelompokkan jenis kamus berdasarkan bahasa sasaran, ukuran tebal tipis kamus, sifat kamus dan isi kamus.

1. Berdasarkan Bahasa Sasaran

Berdasarkan bahasa sasaran, kamus terdiri atas:

a. Kamus ekabahasa

Kamus ekabahasa adalah kamus yang basa sumbernya sama dengan bahasa sasaran. Contohnya kamus besar bahasa Indonesia terbitan pusat Bahasa, Kamus Umum Bahasa Indonesia Karya W.J.S Poerwadarmita (1960).

b. Kamus Dwibahasa

Kamus dwibahasa adalah kamus yang bahasa sumbernya tidak sama dengan bahasa sasaran katannya. Artinya, kata-kata dari bahasa yang dikamuskan dijelaskan dengan kata-kata dari bahasa lain. Contohnya kamus Indonesia inggris karya John M. Echols dan Hasan Shadily (1996).

c. Kamus aneka bahasa

Kamus aneka bahasa adalah kamus yang kata-kata bahasa sumber dijelaskan dengan padanannya dalam tiga bahasa atau lebih. Biasanya kata-kata bahasa sumber itu hanya dijelaskan dengan padanan kata dari bahasa sasaran.

2. Berdasarkan ukurannya

a. Kamus besar

Kamus besar adalah kamus yang memuat semua kosa kata, termasuk gabungan kata lain, idiom, ungkapan, peribahasa, akronim, singkatan, dan semua bentuk gramatika bahasa tersebut baik yang masih digunakan ataupun yang sudah arkais.

b. Kamus terbatas

Kalau dalam kamus besar, semua kata yang ada dalam suatu bahasa di daftarkan sebagai lema, dalam kamus terbatas ini jumlah kata yang dimasukkan sebagai lema dibatasi, begitu juga dengan makna dan keterangan-keterangan lainnya.

c. Berdasarkan isi

- a) Kamus lafal adalah kamus yang berisi lema-lema yang disusun dari a-z disertai dengan petunjuk cara pengucapan lema-lema tersebut.
- b) Kamus ejaan adalah kamus yang mendaftarkan lema dengan ejaan yang benar sesuai dengan pedoman ejaan serta pemenggalan kata atas suku katanya.
- c) Kamus sinonim adalah kamus yang penjelasan maknanya hanya berupa sinonim dari kata-kata tersebut, baik dalam bentuk sebuah kata maupun dalam gabungan kata.
- d) Kamus antonim adalah kamus yang penjelasan maknanya dalam bentuk kata yang merupakan kebalikan atau kontrasnya.
- e) Kamus homonim adalah kamus yang mendaftarkan bentuk-bentuk berhomonim beserta dengan makna atau penjelasan konsepnya.
- f) Kamus ungkapan/idiom adalah memuat satuan-satuan bahasa berupa kata atau gabungan kata yang maknanya tidak dapat diprediksi dari unsur-unsur pembentuknya, baik secara leksikal ataupun gramatikal.

- g) Kamus singkatan/akronim adalah kamus yang hanya memuat singkatan kata dan akronim yang ada dalam satu bahasa.
- h) Kamus etimologi adalah kamus yang menjelaskan mengenai asal-usul suatu kata serta perubahan-perubahan bentuknya.
- i) Kamus istilah adalah kamus yang memuat kata-kata atau gabungan kata menjadi istilah dalam suatu bidang ilmu tertentu.
- j) Kamus peribahasa adalah kamus yang didalamnya terdapat berbagai jenis peribahasa.

3. Pengertian Aplikasi

Kata aplikasi di ambil dari bahasa inggris "*application*" yang berarti penggunaan atau penerapan. Pengertian aplikasi secara lengkap adalah suatu penerapan perangkat lunak (*software*) yang di kembangkan untuk melakukan tugas tertentu.

Dalam pengembangannya aplikasi di bedakan menjadi aplikasi desktop, aplikasi web dan aplikasi mobile. Aplikasi desktop yaitu aplikasi yang hanya dapat dijalankan di perangkat computer/PC. Aplikasi yang di jalankan apabila ada koneksi internet. Sedangkan aplikasi mobile adalah aplikasi yang dapat di jalankan di perangkat mobile. Suatu aplikasi dapat berjalan di (*Operating System*) yang terdapat dalam perangkat tersebut.

Definisi Aplikasi menurut para ahli:

- Menurut Hendrayudi (2009)

Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang di buat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

- Menurut Hengky W. Pramana (2010)

Aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang di buat untuk melayani kebutuhan dan beberapa aktifitas seperti system perniagaan , *game*, pelayanan masyarakat , periklanan atau semua proses yang hampir di lakukan manusia.

- Menurut Harip Santoso (2000)

Aplikasi adalah suatu kelompok file(form, class, Report) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait.

- Menurut Ibisa (2010)

Aplikasi adalah alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi penggunanya.

4. Android

Android adalah sebuah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti computer tablet dan telepon pintar. Android awalnya di kembangkan oleh Android, Inc. dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini di rilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan dirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak dan telekomunikasi yang bertujuan memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel android pertama mulai di jual pada bulan oktober 2008.

Antar muka pengguna android di dasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukan sentuh yang berupa tindakan di dunia nyata, seperti mengetuk, menggeser, mencubit dan membalikan cubitan untuk manipulasi objek

di layar. Android merupakan sistem operasi dengan sumber terbuka, dan google merilis kodenya dibawa lisensi *Apache*. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan oleh android memungkinkan perangkat lunak untuk di modifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan para pengembang aplikasi. Selain itu, android memiliki sebagian besar komunitas pengembang aplikasi (*apps*) yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya di tulis dalam versi kustomisasi bahasa pengrograman java. Pada bulan oktober 2012, ada sekitar 700.000 aplikasi yang tersedia untuk android dan sekitar 25 juta aplikasi sudah di unduh dari *Google play*, took aplikasi utama android sebuah survey pada bulan april-mei menyatakan android adalah platform paling populer bagi para pengembang, di gunakan oleh 71% pengembang aplikasi seluler.

Android menyediakan platform terbuka kepada para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri agar dapat digunakan untuk berbagai macam peranti bergerak. Ponsel pertama yang menggunakan android sebagai OS (Operating System) nya adalah *HTC dream*, dirilis pada 22 oktober 2008. Dan pada tahun 2009 di perkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan android.

beberapa versi android yang pernah di rilis yaitu sebagai berikut:

- a. Android versi 1.1
- b. Android versi 1.5 (*Cupcake*)
- c. Android versi 1.6 (*Donut*)
- d. Android versi 2.0/2.1 (*Eclair*)
- e. Android versi 2.2 (*Froyo*)
- f. Android versi 2.3 (*Gingerbread*)

- g. Android versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*)
- h. Android versi 4.0 (*ICS: Ice Cream Sanwich*)
- i. ndroid versi 4.1 (*jelly Bean*)
- j. Android versi 4.4 (*kitkat*)
- k. Android versi 5.0 (*lollipop*)
- l. Android versi 6.0 (*marshmallow*)
- m. Android versi 7.0 (*Nougah*)
- n. Android versi 8.0 (*Oreo*)

5. Pengertian Database

Database (Basis Data) adalah data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat dimanipulasi atau di olah menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi berupa struktur data, tipe data dan juga batasan-batasan yang ada pada data yang akan disimpan. DBMS adalah perangkat lunak komputer yang berinteraksi dengan pengguna, aplikasi lain, dan basis data untuk mengambil dan menganalisis data. DBMS memungkinkan definisi, pembuatan *query*, *update*, dan administrasi basis data. Ada beberapa macam *database* yaitu:

- a. JSON (*JavaScript Objek Notation*) menggunakan format file yang menggunakan teks untuk mengirimkan data, JSON sangat umum digunakan untuk komunikasi pertukaran data pada *web browser* dan *web server* sehingga sehingga sinkronisasi data dapat dilakukan secara *real time*.
- b. XML (*Extensible Markup Language*) bahasa *mark-up* yang merupakan seperangkat aturan untuk mengkodekan dokumen dalam

format yang dapat di baca oleh mesin. XML cocok digunakan untuk menangani basis data pada web browser dan web server.

- c. *MySQL* adalah salah satu sistem manajemen basis data relasional.
- d. *postgreSQL* merupakan sistem pengelola basis data relasional, fungsi utamanya ialah menyimpan data dengan aman dan mengembalikan data tersebut sebagai respon atas permintaan dari aplikasi perangkat lunak lainnya.
- e. MongoDB merupakan perangkat lunak basis data berorientasi dokumen *cross platform* dan *open source*.
- f. MariaDB di kembangkan dari sistem manajemen basis data relasional MySQL.
- g. *Oracle Database* adalah sistem manajemen basis data relasional yang diproduksi dan dipasarkan oleh *Oracle Corporation*.
- h. SAP HANA merupakan sistem pengelola basis data relasional, berorientasi pada kolom dan pada hubungan antar tabel. Fungsi utamanya adalah mengambil dan menyimpan data sesuai permintaan aplikasi.
- i. MemSQL adalah sistem manajemen basis data SQL terdistribusi dan *in memory*. MemSQL juga termasuk sistem manajemen basis data relasional(RDBMS).
- j. IBM Db2 merupakan produk *database server* yang dikembangkan oleh IBM.
- k. *Firebird* adalah sistem manajemen basis data SQL relasional yang *open source* dan berjalan di *linux*, *Microsoft Windows*, *Mac OS X* dan sebagai sistem operasi *Unix-like*.

- l. *Interbase* adalah sistem manajemen basis data relasional(RDBMS) yang saat ini dikembangkan dan dipasarkan oleh *Embarcadero Technologies* (dulu Borland).
- m. *Microsoft SQL Server* adalah sistem manajemen basis data yang dikembangkan oleh *Microsoft*.
- n. *Microsoft (office) access* merupakan sistem manajemen basis data(database management system/DBMS) dari *Microsoft* yang menggabungkan *Microsoft Jet Database Engine* dengan antarmuka dan alat pengembang perangkat lunak.
- o. *SQLite* merupakan sistem manajemen basis data yang terdapat dalam *library* pemrograman C

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrument kunci (Sugiono 2005)

2. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *saintifik* yaitu pendekatan berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendekatan *saintifik* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran ilmiah. Majid (2014:193) mengungkapkan bahwa penerapan pendekatan *saintifik* bertujuan untuk pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi, menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Sumber data yang diperoleh langsung dari sumbernya, dalam hal ini dari observasi dan kuesioner

b. Data Sekunder

Sumber data yang pengumpulannya tidak langsung dilakukan oleh peneliti tetapi data diperoleh dari dokumen-dokumen dari instansi dan literatur yang berkaitan dengan objek penelitian.

4. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan dan objek penelitian yang diambil.

b. Kuesioner

Pengumpulan data dengan menyiapkan daftar pertanyaan dimana tiap pertanyaannya berkaitan dengan masalah penelitian.

c. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, browsing internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari wilayah yang dijadikan objek pembangunan aplikasi.

5. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

a. Perangkat keras

- i. Laptop Toshiba Satellite L640 dengan spesifikasi:
 - a) *RAM 4 GB*
 - b) *Processor intel Core™I3 inside™*
 - c) *DDR3 SDRAM 1066 MHz*
- ii. *Smartphone Samsung galaxy j3 2016*
 - a) *RAM 1.5 GB*
 - b) *Android OS Versi 5.1.1*

6. Perangkat Lunak

- a) Sistem operasi windows 7
- b) Android Studio
- c) SDK
- d) ADT
- e) Java Development Kit(JDK)

7. Teknik pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Pengolahan data dapat di artikan proses mengartikan data-data lapangan yang sesuai dengan tujuan, rancangan, yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.

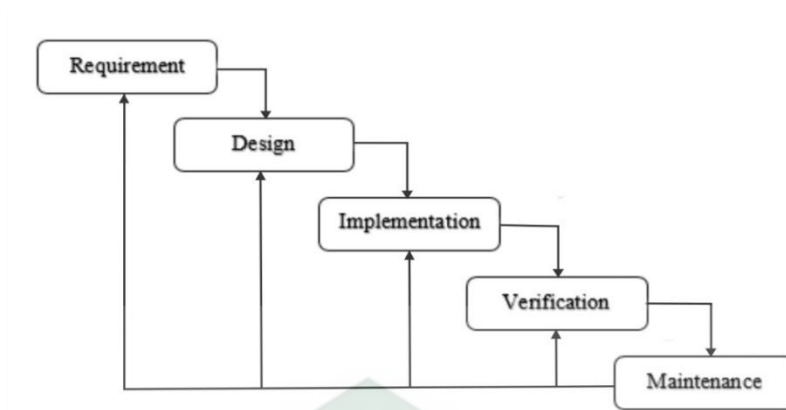
b. Analisi data

Analisa data adalah mengelompokkan, membuat suatu urutan memanipulasi data serta meningkatkan data sehingga mudah di baca. analisis yang di gunakan yaitu analisis data kualitatif. Analisa data kualitatif adalah proses mencari, menyusun, memilah-milah, mengklarifikasi data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah di pahami agar mudah di informasikan kepada orang lain (Bongdan 1984)

8. Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *waterfall*. Model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis dan berurutan pada pengembangan software, dimana pengerjaannya bertahap dan harus menunggu fase pertama selesai, kemudian memulai fase berikutnya.

Tahapan metode *waterfall* yaitu analisa, desain. Pengkodean, pengujian, penerapan program dan pemeliharaan (pressman 2012).



Gambar 1. Model waterfall(pressman 2012)

a. Requirement Analysis

Proses menganalisis kebutuhan sistem dan mengumpulkan semua kebutuhan sistem yang akan kita bangun, sehingga sistem yang telah dibangun dapat memenuhi segala kebutuhan.

b. Design System

Tahap desain sistem adalah tahap melakukan perancangan sistem setelah melakukan analisis sistem. Bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang akan diselesaikan, menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis system.

c. Implementation

Pada tahap ini dilakukan pemrograman. Programmer dapat menggunakan beberapa bahasa pemrograman sesuai dengan kebutuhan, tentunya bahasa pemrograman yang harus dikuasai oleh programmer yang bersangkutan.

d. System Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem. Jika program aplikasi atau sistem yang di uji tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan maka dapat di serahkan kepada konsumen. Namun jika tidak maka seorang tester akan membuat sebuah laporan hasil test mengenai kesalahan yang terdapat pada sistem dan menyerahkannya salah satu tim pengembang yang bertanggung jawab atas kesalahan tersebut, apakah kepada analis sistem, perancang sistem ataupun kepada programmer.

e. Maintenance and operation

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi di jalankan serta di lakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

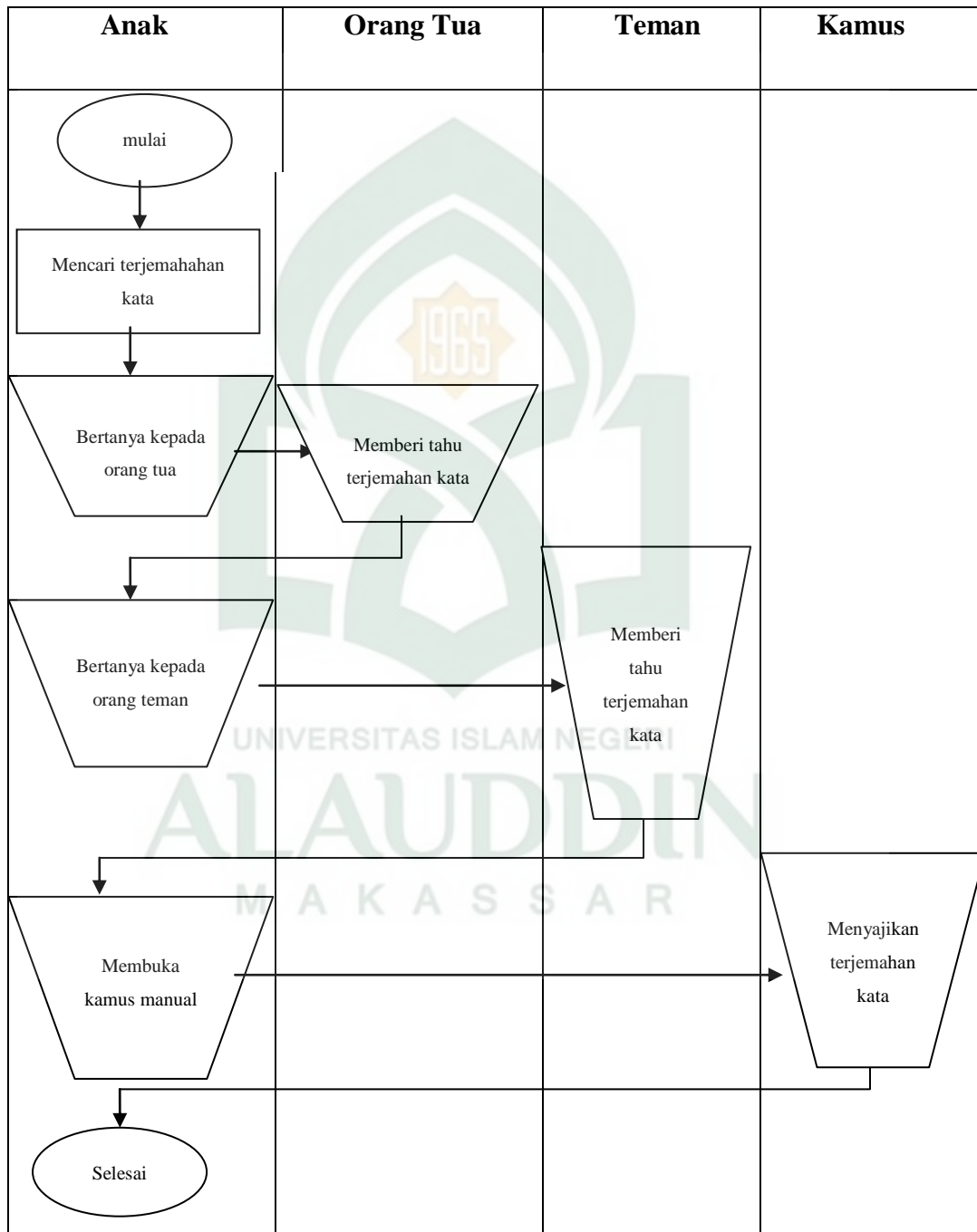
9. Teknik Pengujian

Untuk Metode Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode pengujian langsung yaitu dengan menggunakan pengujian *Black Box*. Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut. Dari keluaran yang dihasilkan, kemampuan program dalam memenuhi kebutuhan pemakai dapat diukur sekaligus dapat diketahui kesalahan-kesalahannya

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

a. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

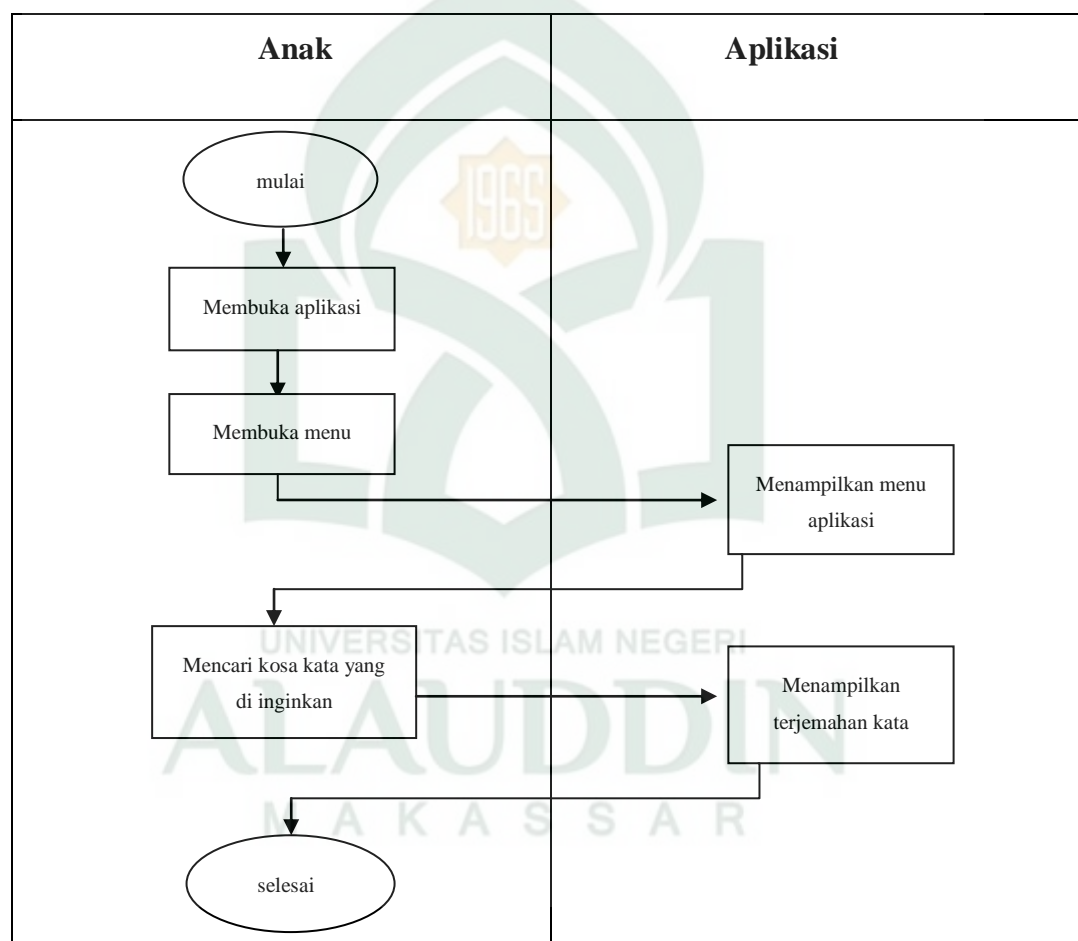


Gambar IV.2 Flowmap Sistem yang sedang berjalan

Pada gambar diatas, anak yang ingin mengetahui terjemahan kata suatu bahasa mulai dari bertanya kepada orang tua, teman dan juga mencari tahu melalui media lain seperti kamus manual.

b. Analisis Sistem Yang Di Usulkan

Berikut adalah sistem yang di usulkan pada pencarian terjemahan kata suatu bahasa.



Gambar IV.3 Flowmap Sistem Yang Di Usulkan

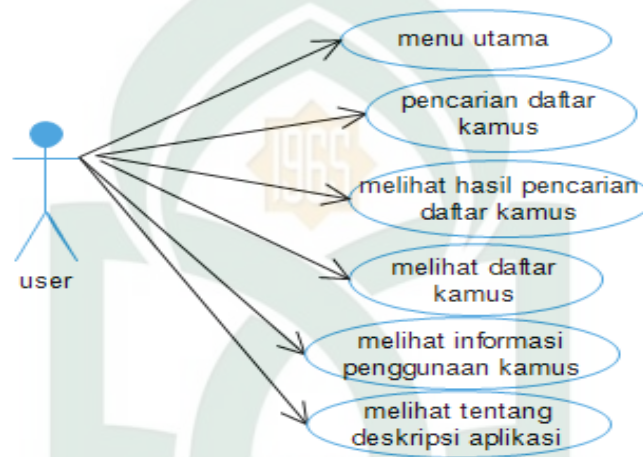
Pada gambar di atas, anak yang ingin mencari terjemahan kata terlebih dahulu membuka aplikasi kemudian mencari terjemahan kosa kata yang di inginkan.

c. Perancangan Sistem

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. Use case diagram menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

1. Use case diagram penggunaan kamus

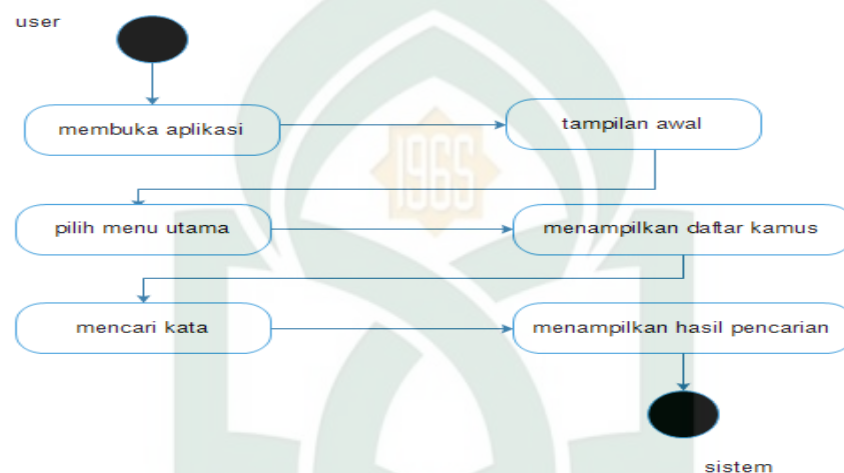


Gambar IV.4 Use Case Diagram Penggunaan Kamus

Dalam gambaran umum aplikasi, user dapat melakukan akses yaitu menampilkan *plash screen*, kemudian memilih , lalu memilih kategori bahasa, mencari kata yang di inputkan pengguna pada *database*, menampilkan hasil pencarian kata beserta aksara sesuai dengan yang di input oleh pengguna, memberikan informasi penggunaan kamus yaitu meliputi pelafalan kata bahasa Wolio, tentang yaitu melihat identitas pengembang aplikasi.

2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan suatu bentuk flow diagram yang memodelkan alur kerja (*workflow*) sebuah proses sistem internasional dan sebuah urutan aktivitas sebuah proses. Adapun diagram aktivitas pada aplikasi adalah sebagai berikut

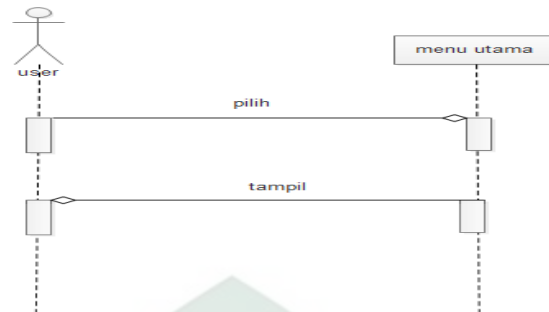


Gambar IV.5 Activity Diagram

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* terhadap waktu. Pembuatan *sequence diagram* bertujuan agar perancangan lebih mudah dan terarah. Interaksi-interaksi yang terjadi dalam aplikasi yang dihasilkan sistem ini adalah:

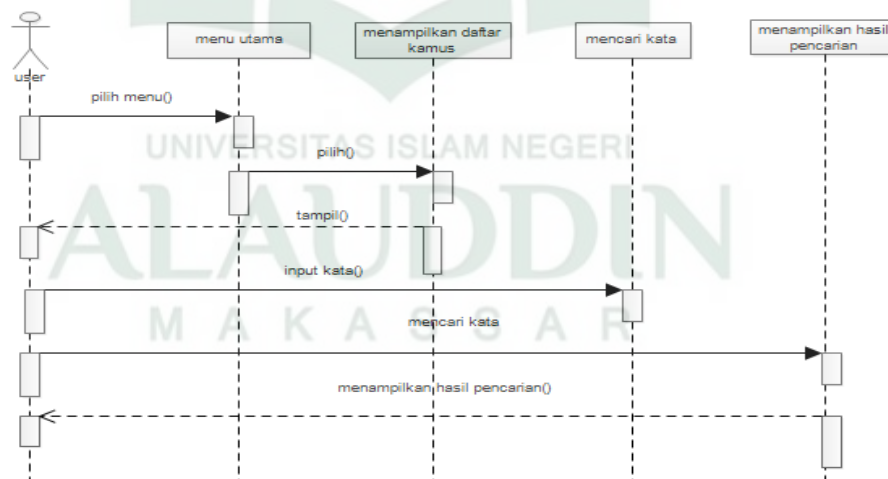
a) *Sequence diagram* menu utama.



Gambar IV.6 Sequence Diagram menu utama

Pada sequence diagram menu utama menampilkan bahwa pengguna memilih menu utama pada aplikasi kamus bahasa wolio dan system akan menampilkan form cari kosakata, informasi penggunaan kamus (meliputi pelafalan kata bahasa wolio), tentang (identitas pengemban aplikasi

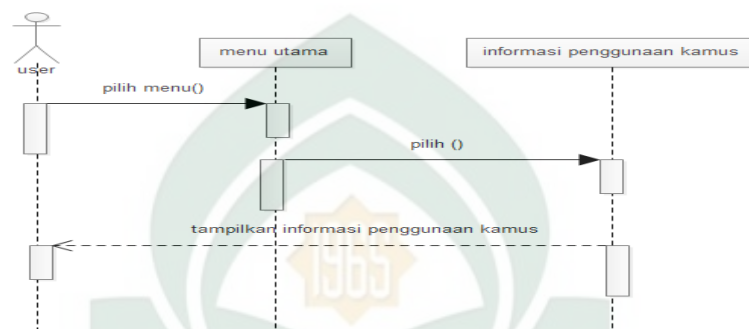
b) *Sequence diagram* cari kosakata



Gambar IV.7 Sequence Diagram cari kosakata

Pada sequence diagram menu cari kosakata pengguna memilih menu utama dan memilih form cari kosakata maka sistem akan menampilkan form tersebut. Kemudian pengguna menginput kata yang ingin di cari dan menerjemahkan kemudian sistem akan menampilkan hasil terjemahan

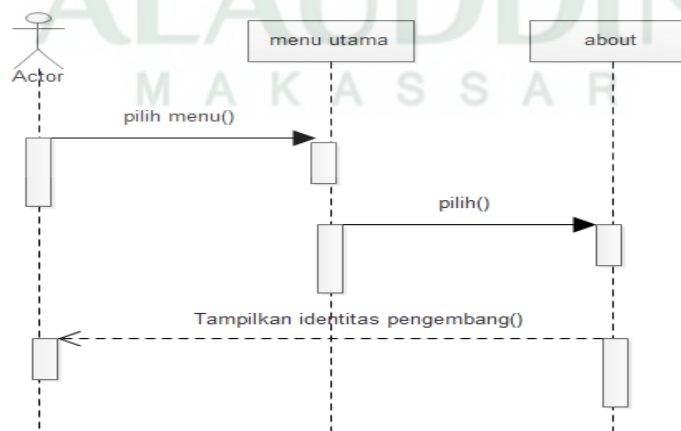
c) *Sequence diagram* informasi penggunaan kamus



Gambar IV.8 Sequence Diagram informasi penggunaan kamus

Pada sequence diagram menu informasi penggunaan kamus user memilih menu utama dan memilih form informasi penggunaan kamus maka sistem akan menampilkan informasi penggunaan kamus.

d) *Sequence diagram* menu tentang

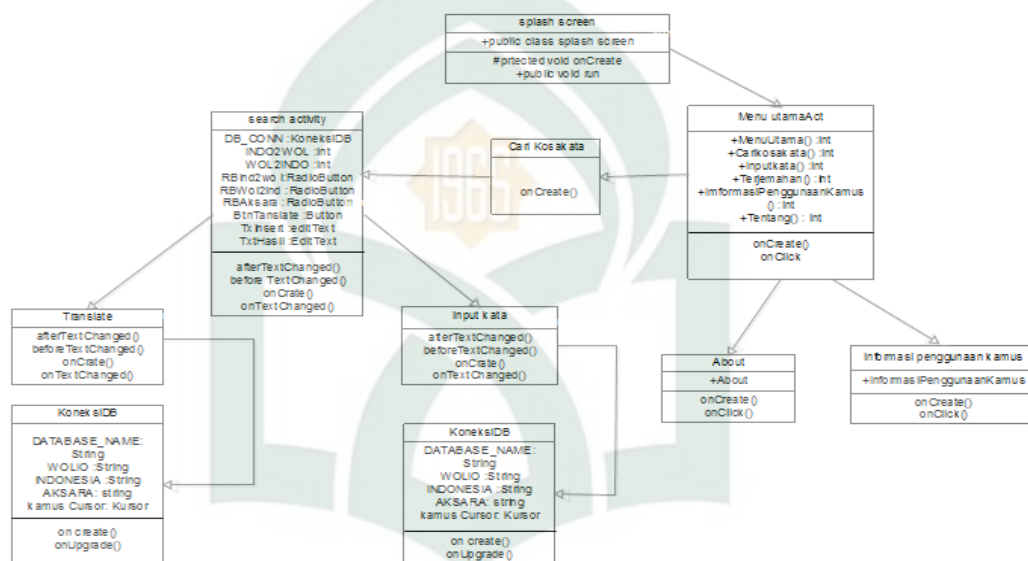


Gambar IV.9 Sequence Diagram informasi about

Pada sequence diagram menu about pengguna memilih menu utama dan memilih form about (tentang pengembang aplikasi) maka sistem akan menampilkan tentang pengembang aplikasi.

4. Class Diagram

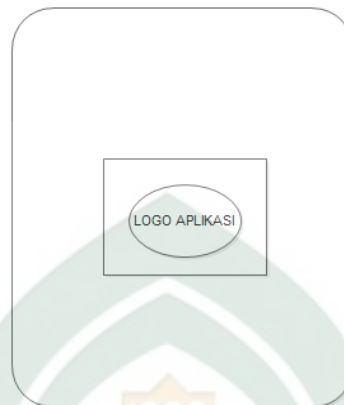
Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.



1. Perancangan Interface

Perancangan antarmuka (*interface*) merupakan bagian penting dalam perancangan aplikasi, karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Adapun perancangan antarmuka pada aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

1. Rancangan Splash Screen



Gambar IV.11 Form Splash Screen Pada Aplikasi

Gambar diatas merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat user membuka aplikasi pertama kali

2. Rancangan Form Menu Utama Pada Aplikasi



Gambar IV.12 Form Menu Utama Pada Aplikasi

Pada menu utama terdapat tiga *button* yaitu *button* cari kosakata, *button* informasi penggunaan kamus, dan *button* tentang aplikasi. Setiap *button* memiliki fungsi yang berbeda seperti *button* cari kosakata

berfungsi untuk mencari kosakata dalam Bahasa Wolio dan di terjemahankata kedalam Bahasa Indonesia beserta aksaranya. *Button* informasi penggunaan kamus berfungsi untuk memberikan informasi kepada *user* mengenai kamus yang berkaitan dengan cara membaca aksara, pelafalan,dan penggunaan imbuhan Bahasa Wolio. *Button* tentang aplikasi berfungsi untuk memberikan informasi tentang aplikasi.

3. Rancang Menu Cari Kosakata

Gambar IV.13 Form Menu Cari Kosakata

Menu pencarian kosakata *user* bisa menginputkan kata yang dicari pada kolom pencarian.

4. Rancang Menu informasi penggunaan kamus



Gambar IV.14 Form Menu Informasi Penggunaan Kamus

informasi penggunaan kamus berfungsi untuk memberikan informasi kepada *user* mengenai kamus yang berkaitan dengan cara membaca aksara, pelafalan, dan penggunaan imbuhan Bahasa Wolio.

5. Rancang Menu Tentang Aplikasi



Gambar IV.15 Form Menu Tentang Kamus

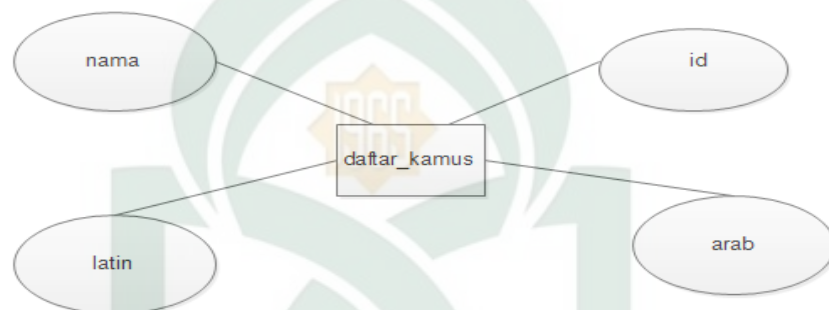
tentang aplikasi berfungsi untuk memberikan informasi tentang pengembang aplikasi.

d. Perancangan Database

Pada tahap perancangan database ini dibuat relasi antar entitas dan perancangan tabel sebagai penunjang dari sistem yang akan dibuat.

1. *Entitas Relationship Diagram*

Perancangan database pada sistem merupakan hal terpenting dalam perancangan database dan perancangan tersebut dapat digambarkan dengan Entitas Relationship Diagram (ERD) seperti pada gambar diagram berikut ini:



Gambar IV. 16 *Entitas Relationship Diagram*

2. Perancangan Tabel

Perancangan tabel dalam aplikasi ini yaitu untuk menampung data tentang pada sub menu dan sub kategori. Berikut rincian tabel dalam aplikasi ini :

Tabel IV.1 *Entitas Relationship Diagram*

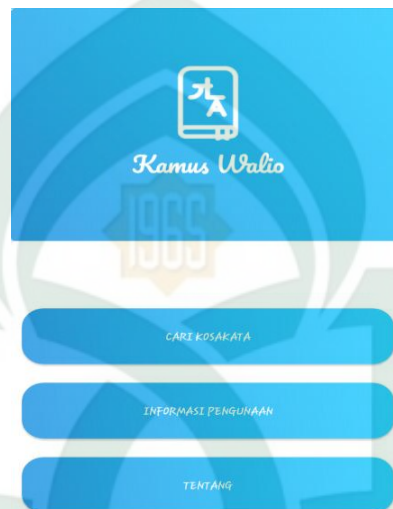
Nama field	Tipe data	Keterangan
Id	Int (11)	AUTO_INCREMENT
Nama	Text	
Latin	Text	
Arab	Text	

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

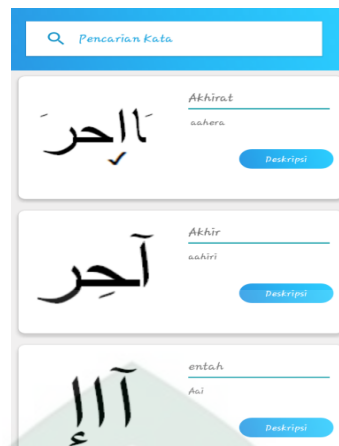
A. Implementasi

1. Interface



Gambar V.17 Antarmuka Menu Utama

Tampilan awal dari aplikasi yang berisi penjelasan aplikasi yang berisi penjelasan aplikasi dan *button* cari kosakata, informasi penggunaan kamus, tentang. Jika *user* mengklik *button* “cari kosakata” maka akan diarahkan ke menu pencarian kata



Gambar V.18 Antarmuka Pencarian Kosakata

Merupakan tampilan yang berisi *form* cari kosakata. Jika user menginput kata yang ingin di cari maka sistem akan menampilkan kata yang di cari beserta terjemahan dan aksara.



Gambar V.13 Antarmuka Informasi Penggunaan Kamus

Merupakan tampilan yang berisi tentang informasi penggunaan kamus dan penjelasan setiap menu aplikasi kamus bahasa wolio



Gambar V.13 Antarmuka Tentang

Merupakan tampilan yang berisi tentang pengembang kamus.

B. Analisis Hasil Pengujian

Pengujian sistem merupakan proses pengekseskusion sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan di lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketiksempurnaan program, kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Adapun hasil dari pengujian pada sistem ini adalah sebagai berikut:

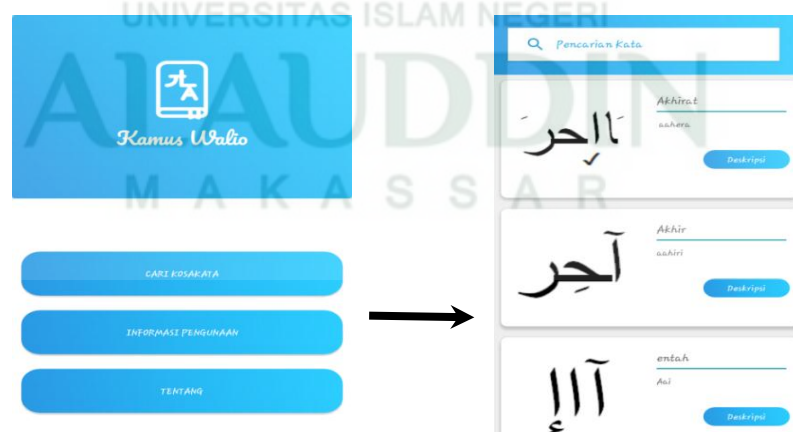
1. Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional aplikasi ini bertujuan untuk memastikan perangkat lunak yang telah dibuat telah sesuai sebagaimana yang diharapkan. Berikut ini hasil dari pengujian fungsional:

Tabel V.2 Hasil Pengujian Fungsional

Aksi/data masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tab tombol cari kosakata	Berpindah ke <i>scene</i> input kata	Pilihan aksi sesuai yang di harapkan	Berhasil
Tab tombol informasi penggunaan kamus	Menampilkan Informasi Penggunaan kamus	Pilihan aksi sesuai yang di harapkan	Berhasil
Tab tombol tentang	Menampilkan pengembang kamus	Pilihan aksi sesuai yang di harapkan	Berhasil

Hasil dari pengujian diatas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar V. 19 Hasil Pengujian Tombol Cari Kosakata



Gambar V. 20 Hasil Pengujian Tombol Informasi Penggunaan Kamus



Gambar V. 15 Hasil Pengujian Tombol Tentang

2. Pengujian Black Box

Pengujian *Black box* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diambil dari penelitian skripsi yang berjudul: “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Wolio Berbasis Android” adalah aplikasi ini dapat digunakan serta memberi kemudahan untuk masyarakat Buton maupun luar Buton yang ingin belajar bahasa wolio.

B. Saran

Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Wolio Berbasis Android ini sudah tentu masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Baik dari sisi manfaat maupun cara kerja sistem. Adapun saran agar aplikasi ini agar bisa menambah nilai dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. jumlah kosakatanya masih kurang jadi butuh ditambahkan agar fungsi dari aplikasi ini bisa dimaksimalkan.
2. Tampilan aplikasi dan tombol- tombol fungsi dalam aplikasi ini masih sangat sederhana, maka perlu dipertimbangkan untuk mengembangkan aplikasi ini untuk lebih menarik lagi.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pengembang pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Firman.M. (2016), “*Onina Manga Mancuana Mangenge*” Student Of Doctoral UGM, Yogyakarta.
- Andi Maslan, Yono Setiono, Faizal Alfazri. “Pengembangan Smart Application Translation Aneka Bahasa Sulawesi Berbasis Android” Teknosi 02, No. 01(2016): h. 55-64.
- Muhammad Fadlullah, . “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Jerman Indonesia Berbasis Android”. *Skripsi Universitas Stikubank (Unisbank)* (2012): h. 1-121.
- Hendrayudi, 2009. *Pengertian Aplikasi*. Andi offssset, Yogyakarta
- Ibisa , 2011. “ Sistem Evaluasi dan Auditing Sistem Aplikasi Bagi Perusahaan” Yogyakarta.
- Ibnu Katsir Shahih Tafsir Ibnu Katsir, Pengesahan Hadist Berdasarkan Kitab-Kitab Syeikh Muhammad Nashiruddin Al-Albani Dan Ulama Ahli Hadist Lainnya Disertai Pembahasan yang Rinci Dan Mudah Difahami. Malaysia: Pustaka Ibnu Katsir.
- Ilham, alfa, “Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia-Bawean Menggunakan Algoritma Best First search”. *Skripsi Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang* (2014): h. 1-103.
- Indera, “Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi Kamus Bahasa Lampung Berbasis Android”. Home 6, no 2 (2016): h. 34-51.
- La Niampe. “*Bahasa Wolio di Kerajaan Buton*”. Kendari: FKIP Unhalu.
- La Ode Rely. “*Kajian Leksikostatistik Bahasa Muna, Bahasa Cia-Cia dan Bahasa Wolio di Sulawesi Tenggara*”. *Skripsi Universitas Negeri Gorontalo* (2014): h. 1-11
- M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah, Jakarta: Lentera Hati, 2012, cet ke-5, hlm.615-618
- M. Quraish Shihab. *Tafsir Al-Misbah pesan, kesan dan keserasian al-Quran*. Jakarta: Lentera Hati 2002.

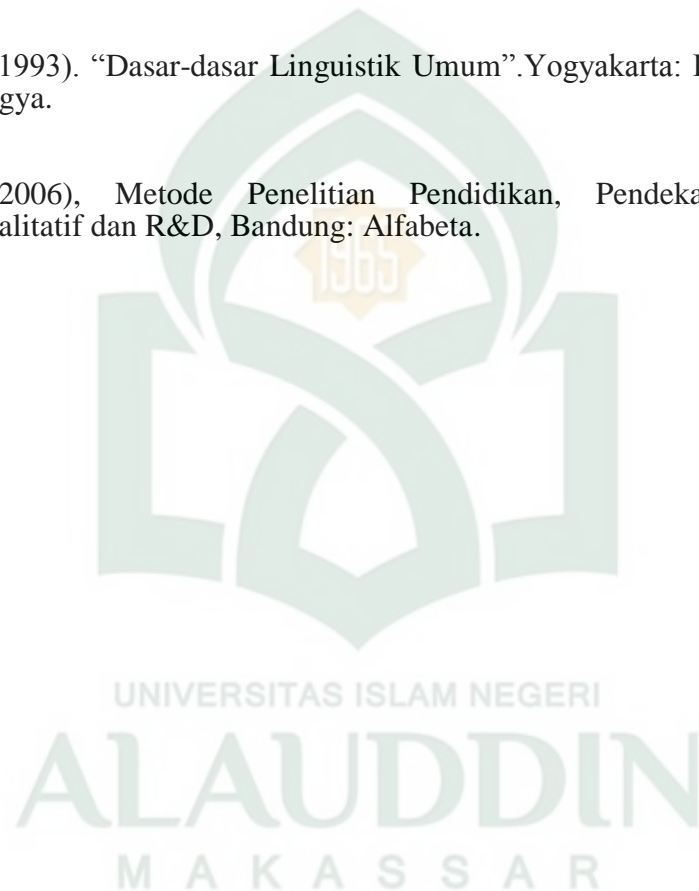
Nora Deri Sofya, Shinta Esabella, Roianto. "Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Sumbawa Berbasis Android". Matrik 17, no. 1 (2017): h. 36-45.

Pressman, Ph.D., 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak(Pendekatan Praktis) edisi 7: Buku 1* "Yogyakarta: Andi.

Saubas, Udin "Implementasi Kurikulum 2013 Melalui Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks Di Sekolah Menengah Pertama" Jurnal pendidikan 13, no 1 (2015): h. 208-215.

Soeparno(1993). "Dasar-dasar Linguistik Umum".Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya.

Sugiyono(2006), Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta.



RIWAYAT HIDUP



Tasrian lahir di Kamaru kecamatan Lasalimu Kabupaten tepatnya pada tanggal 11 Juni 1995. Anak ke 3 dari 3 bersaudaralahir dari pasangan Muh. Attas dan Sanafia. Riwayat pendidikan formal bermula dari Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Kamaru, Tepat pertengahan tahun 2008 saya melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Lasalimu, kemudian di tahun 2011 saya melanjutkan Sekolah di SMA

Negeri 1 Lasalimu. Pertengahan 2014 saya menyandang status mahasiswi di salah satu perguruan tinggi di kota Makassar yaitu Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar di fakultas Sains dan Teknologi tepatnya Jurusan Teknik Informatika. Dalam kurung waktu lima tahun lamanya akhirnya bisa menyandang gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dengan mengangkat judul Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Wolio Berbasis Android.